LAHG ET BIARZ

Deux lieux scénarisés pour Millevaux, par Michel Poupart

Lieu un : Lahg

Le **marais de Lahg** se trouve près de la mer, dans l'ancienne province de Normandie, (c'est là que les eaux du fleuve **Seigne** viennent se perdre).

C'est un territoire maudit où personne ne se rend volontairement. Les personnages vont devoir le traverser, soit parce qu'ils vont s'y égarer, soit parce qu'ils réalisent une mission, (comme rechercher une personne disparue, ou pour poursuivre des fugitifs). La présence d'une centrale nucléaire, (ou plutôt de ce qu'il en reste), au centre du marais à profondément influencé la faune et la flore locale. Alors qu'ils avancent vers le centre du territoire interdit, les héros découvrent des arbres aux formes étranges, (qui sont parfois recouverts par un lichen lumineux qui émet une très belle lueur verte phosphorescente). Le marais est habité par de nombreuses formes de vie qui ont été affectées par les radiations : Des poissons carnassiers, des oiseaux charognards à l'aspect reptilien, des pseudo-crocodiles d'une très grande taille, des lianes étrangleuses et des plantes carnivores, mais aussi des créatures bien adaptées au milieu aquatique dont les ancêtres étaient, (peut-être), des humains. Même s'ils vont se montrer discrets, des habitants des marais vont s'approcher des personnages pour les observer.

Décrivez à vos joueurs une étonnante galerie d'êtres aux aspects étranges : Certains ont une peau écailleuse, d'autres sont recouverts de fourrure ou de mousse, d'autres encore ressemblent à des humains tout à fait *normaux*, à part le fait qu'ils logent une colonie d'insectes dans une cavité de leurs ventres. (Ceux-ci se nourrissent de leur sang et ils filtrent les éléments radioactifs, ce qui permet à leurs hôtes de rester - relativement - en bonne santé).

Les mutants les plus régressifs vont fuir les personnages, mais les autres vont chercher à les repousser, ou même considérer qu'ils ne sont que du gibier. Leurs méthodes de combat préférées sont l'embuscade et l'utilisation de flèches empoisonnées. Par chance, les héros seront sauvés d'une situation critique par l'intervention d'une tribu de chasseurs habitués à faire quelques échanges avec les *étrangers*. Ceux-ci leur offriront l'hospitalité dans leur village lacustre et ils leur donneront des informations utiles. Ils savent que les personnes, (ou les objets), qu'ils recherchent se trouvent dans la « grande maison de pierre des anciens », (oui, il s'agit bien de la centrale). Les chasseurs vont leur montrer un chemin qui leur permettra de s'en approcher sans être vus, mais ils vont aussi les mettre en garde : Cet endroit sert de tanière à un *dragon* particulièrement grand et féroce.

Décidez par vous-même quelle est la véritable nature de cette créature. Un simple reptile de la taille d'un autobus, ou bien une créature *intelligente* avec laquelle les héros devront *négocier* leur passage ? (Et quel service va-t-elle leur demander en échange de sa bienveillance ? Une offrande ? Un sacrifice ?) Ce *gardien* peut aussi être sous le contrôle d'une secte de fanatiques encapuchonnés, (sans doute des adorateurs du Grand Bouc), qui utilisent la centrale nucléaire comme un lieu de culte. Quel que soit leur objectif, (que vous devrez aussi définir, si cela vous semble utile), les cultistes ne vont pas accueillir les personnages avec des colliers de fleurs. Décidez si ces sinistres individus possèdent de véritables pouvoirs magiques ou s'ils ne sont que des *égarés* dirigés par un illusionniste.

Lieu deux : Biarz

L es ruines de l'antique cité de Biarz se trouvent près d'une chaîne de montagne, au sud-ouest des **Millevaux**, dans une région où la forêt est remplacée par une savane désertique. A cet endroit, une brèche est ouverte dans le mur qui isole l'Europe et les eaux de l'océan Atlantique ont envahis la ville. Un ancien port de commerce situé au nord de Biarz a été utilisé comme zone de débarquement par l'armée américaine au moment de la construction du mur. Les installations qu'ils y ont laissées, (des quais en béton, des entrepôts et des baraquements protégés par une grille électrifiée), sont abandonnées depuis longtemps. La rareté des sources d'eau dans cette région fait que cette cité lacustre est restée inhabitée depuis des siècles, (enfin, pas tout à fait), et laissée sans surveillance par la marine américaine, (en fait, pas tout à fait non plus).

Pour respecter la règle qui veut que les héros soient toujours au mauvais endroit au mauvais moment, les personnages vont arriver à Biarz lors d'une situation de crise. Vous devrez choisir la raison de leur présence dans cette région désertique, (personne ne s'y rend par hasard). Le plus simple est de leur confier une nouvelle mission, (la recherche d'un objet ou d'une personne fera l'affaire).

Notez que la façon dont l'aventure va évoluer dépendra en grande partie non pas des actions des personnages, (des événements *désagréables* vont se produire, quoi qu'ils fassent), mais de leur détermination. La situation finale sera en effet très différente en fonction des *choix moraux* qu'ils vont faire.

Quand les personnages vont arriver aux abords de la ville, ils vont remarquer, (s'ils prennent le temps d'observer l'endroit depuis un point de vue en hauteur), que plusieurs groupes d'individus se sont installés dans les ruines.

† Le premier groupe est constitué d'une centaine de personnes, (des familles avec quelques enfants), qui sont venues à Biarz en suivant un guide religieux du nom de **Dylan D'Orne**. Il les a rassemblées en regroupant les communautés qu'il a rencontrées sur sa route. Il est charismatique et il a convaincu ses fidèles en leur promettant une vie meilleure.

La croyance qu'il professe est simple : Son dieu lui est un jour apparu et il lui a ordonné de guider tous ceux qui seraient décidés à le suivre vers l'antique cité - où un navire viendrait les chercher pour les emporter vers la *terre promise*.

Décidez librement si ce fanatique est un simple *illuminé*, ou si les événements qui vont se produire dans les jours qui vont suivre l'arrivée des personnages ne vont pas *étrangement* conforter ses prédictions. Il peut aussi posséder un *véritable* pouvoir de divination, ou même d'autres capacités - bien plus dangereuses - qu'il n'hésitera pas à utiliser quand les mercenaires, (et les personnages), essayeront de le capturer.

Quelques pèlerins sont persuadés que la rencontre avec leur *divinité* ne pourra se faireque s'ils prouvent leur conviction en se lançant par eux-mêmes sur l'océan. Ils ont donc commencés à rassembler des matériaux qu'ils ont trouvés dans les immeubles à demi effondrés de la ville, (des plaques de tôle, des containers en plastique, des fils électriques...), pour construire un radeau.

Un petit groupe de fidèles de Dylan D'Orne vont le mettre à l'eau pour tenter de s'enfuir quand la situation va devenir *tendue*, mais il n'est pas consolidé et il va couler à quelques centaines de mètres de la côte.

† Le second groupe est bien moins nombreux, (il comprend entre cinq et vingt personnes suivant l'importance que vous voulez lui donner). Il ne compte que des hommes, tous biens armés et vêtus d'armures. Leurs visages sont tatoués de lignes bleues et les dessins faits à la peinture rouge sur leurs capes indiquent que ce sont des pillards ou des mercenaires.

Ils se cachent dans les ruines pour observer la communauté religieuse. Leur intention est de lancer une attaque sur le camp des pèlerins après la tombée de la nuit.

Vous devrez définir quelle est leur objectif : Ils peuvent avoir suivi les fanatiques uniquement dans le but de les dépouiller de leurs maigres biens, ils peuvent aussi être à la recherche de Dylan d'Orne, (celui-ci a commis

quelques actes criminels dans les contrées du nord avant de *trouver sa voie* et sa tête est mise à prix).

Les membres de ce groupe sont les *méchants* de l'histoire, (et leurs actions en feront la démonstration : Violence gratuite, menaces, tortures, meurtres...) Mais face à un ennemi supérieur en force et en nombre, ils n'hésiteront pas à chercher à sauver leurs vies par tous les moyens : Ils vont fuir les combats, prendre des otages - et même proposer une *alliance de circonstance* aux héros. Les mercenaires sont relativement bien dissimulés et si les personnages ne sont pas attentifs ils ne vont pas les remarquer, (jusqu'au moment où ils vont les prendre en embuscade).

† Un troisième groupe va faire son apparition dans les heures qui vont suivre l'entrée des héros dans la ville : un satellite de surveillance militaire a noté la présence de mouvements inhabituels sur la *frontière* et une patrouille d'intervention de la marine américaine va rapidement être envoyée à Biarz.

Au crépuscule, un petit sous-marin va accoster sur un des quais qui se trouvent au nord de la ville. Une douzaine de soldats vont en descendre et se déployer dans les ruines. Leur mission est évidement de *nettoyer la zone*, en utilisant une force proportionnée. Leur progression se fera d'une façon assez prudente car le chef de la section, le **major Slinger**, est un homme qui préfère la discussion à l'affrontement.

Quand il va constater que les fidèles de Dylan D'Orne ne sont pas armés, il va essayer de lesraisonner plutôt que de leur tirer une balle dans la tête. (Mais il se montrera beaucoup plus brutal avec les personnes armées, c'est-à-dire les mercenaires et les personnages, si ceux-ci refusent d'obéir à ses ordres).

† Une fois que les héros auront commencés à négocier avec le prophète et ses fidèles, (ils sont sans doute venus pour ramener Dylan d'Orne *vivant* à leur employeur), ils devront prendre des décisions et agir vite. Les bandits et les *marines* vont en effet se diriger vers le camp des pèlerins au même moment, quelques minutes après la tombée de la nuit - et leur rencontre va faire des étincelles).

C'est à cet instant que l'apparition d'un *quatrième groupe* va ajouter un niveau supplémentaire de confusion à la situation. Un peuple de mutants humanoïdes adaptés à la vie aquatique vit dans la partie immergée de Biarz depuis des siècles. La présence d'un grand nombre d'humains dans le niveau supérieur des ruines est une nouveauté pour eux. Après quelques jours de palabres, ils ont décidé de chasser les *intrus* de leur territoire. Ils vont sortir de l'eau et encercler les trois factions humaines, (qui seront assez proches les unes des autres à ce moment-là). Ils utilisent comme armes des couteaux en os et des épieux faits d'un assemblage de pointes et de barres d'acier inoxydable.

† La façon dont les événements vont évoluer va dépendre des décisions que vont prendre les personnages :
_ S'ils sont partisans des méthodes violentes, la suite du scénario se résumera à une succession de combat, (contre les mercenaires, puis les soldats américains, puis les mutants). Les disciples de Dylan D'Orne seront pratiquement tous exterminés pendant cette bataille.
_ S'ils préfèrent essayer une voie plus diplomatique, les héros vont assister à un événement imprévu : Alors que les hommes-poissons vont passer à l'attaque, (et que les militaires se mettent en position pour tirer), un des mutants va pousser des cris et inciter ses congénères à baisser leurs armes. Il va s'avancer seul et commencer une étrange discussion faite de gestes, de danses et de dessins écrits sur le sable. Le message que veut faire passer l'humanoïde est assez clair : Son peuple est la victime d'une créature carnassière qui les harcèle depuis plusieurs mois. La force de ce *monstre* est colossale et les mutants n'arrivent pas à l'affronter seuls. L'homme-poisson va donc proposer que les humains unissent leur force à la leur pour se débarrasser de cet envahisseur. En échange, le peuple aquatique pourra remonter à la surface des objets qui se trouvent dans la partie inondée de la ville, (des caissons étanches se trouvent dans les cales des navires qui ont sombrés dans le port de Biarz. Ils contiennent des armes et des médicaments).

† La créature qui rôde dans les profondeurs de la cité lacustre est, bien évidemment, un **poulpe** d'une taille gigantesque. Choisissez le moment et la façon dont il va intervenir dans l'aventure. Le monstre marin a été

alerté par l'agitation des mutants. En réaction, il peut soit se cacher dans une caverne, (et il faudra organiser une expédition de chasse sous-marine pour le débusquer), soit, au contraire, il va se rapprocher de la surface et attaquer toutes les créatures qui vont passer à sa portée.

Les héros vont constater la présence de ce *monstre* en voyant un tentacule de vingt mètres de long sortir soudain hors de l'eau et se saisir d'un pèlerin ou d'un soldat américain juste devant eux.

Ils pourront être alertés du fait que la ville n'est pas tout à fait déserte en découvrant quelques indices alors qu'ils vont progresser entre les immeubles à la recherche des fanatiques : Ils peuvent voir des *ombres* passer dans les rues en partie submergées, se sentir observés, ou bien découvrir à l'extrémité d'un quai une sorte de statue faite d'un assemblage de pierres et de morceaux de béton dont la forme évoque grossièrement celle d'un énorme crapaud, (il s'agit du lieu de culte des hommes-poissons).

† Après l'élimination du poulpe géant, les héros vont devoir entamer une nouvelle négociation. Ils sont en effet en concurrence avec les mercenaires pour la capture de Dylan D'Orne, (dans la mesure où celui-ci est encore vivant). De leur côté, les américains ne vont pas vouloir laisser repartir des témoins qui ont vu *trop de choses*. Le major Slinger va *suivre la procédure* et demander à ses supérieurs de lui envoyer un navire de transport, où il va embarquer de force toutes les personnes présentes, (pour une destination inconnue). Les personnages devront donc trouver un moyen de leur échapper avant de quitter rapidement, la cité s'ils ne veulent pas se retrouver enfermés dans un camp de prisonniers pour une période indéterminée. Deux semaines plus tard, les américains vont s'installer à nouveau à Biarz et établir des *relations amicales* avec les mutants, (tant que ceux-ci pourront leur offrir des objets de valeur en échange de leur tranquillité). Mais après quelques années, les militaires vont installer sur leur base un laboratoire de recherche et les hommes-poissons feront alors la connaissance de scientifiques en blouses blanches qui voudront les étudier plus en *détails*.